

SKRIPSI



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTU
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK PENINGKATAN HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN 5 KECAPI JEPARA**

Oleh

**LAILA SAFITRI MAGHFIROH
NIM 201433031**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2018



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTU
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK PENINGKATAN HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN 5 KECAPI JEPARA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
LAILA SAFITRI MAGHFIROH
NIM 201433031**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insyirah, 6-8)

PERSEMBAHAN

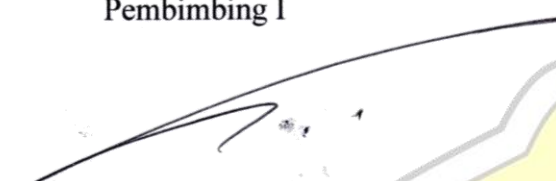
Skripsi ini peneliti persembahkan kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Nur Salim dan Ibu Legisih yang memberikan kasih sayang, dukungan materi dan doa serta semangat setiap waktu.
2. Adik tersayang, Syifa Dwirizqi Maulidha yang senantiasa mengisi hari-hariku dengan keceriaan.
3. Kakek dan Nenek tercinta, Mbah Kurata dan Mbah Senah yang senantiasa memberikan doa, dan nasihatnya.
4. Pakde Likin, Om Kamal dan Tante Ana yang selalu memberikan bantuan, bimbingan, dan nasihat serta doa.
5. Sahabat-sahabat seperjuangan “Nining, Merna, Via, Hida, Lutfi, Tegar, dan Lilik” yang selalu memberikan semangat dan mewarnai hari-hariku dari awal perkuliahan sampai akhir penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman kelas A angkatan 2014 dan seluruh mahasiswa PGSD angkatan 2014.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Laila Safitri Maghfiroh (NIM 201433031) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Agustus 2018
Pembimbing I




Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd.
NIDN 0607016201

Pembimbing II



Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0631108401

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD



Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0631108401

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Laila Safitri Maghfiroh (NIM 201433031) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 25 Agustus 2018

Tim Penguji

Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd.
NIDN 0607016201

Ketua

Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0631108401

Anggota

Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0619128801

Anggota

Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0617088403

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN 0019126201

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah dan inayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 5 Kecapi Jepara”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

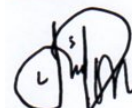
Dalam menyelesaikan skripsi banyak pihak yang memberikan bantuan, bimbingan, semangat, dan motivasi. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Dr. Suparno, SH., M.S. Rektor Universitas Muria Kudus, atas segala kebijakan, perhatian dan dorongan untuk memberi kesempatan peneliti menjadi mahasiswa Universitas Muria Kudus sampai selesai.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan FKIP yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menjalani pendidikan bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

4. Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
5. Wiji Sutata, S.Pd. SD selaku kepala sekolah SDN 5 Kecapi Jepara yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SDN 5 Kecapi Jepara.
6. Sri Rejeki NW, S.Pd. SD selaku guru kelas IV SDN 5 Kecapi Jepara yang telah memberikan waktu dan masukan ketika peneliti melakukan penelitian.
7. Siswa-siswi kelas IV yang menjadi subjek penelitian dan membantu peneliti melaksanakan kegiatan penelitian di SDN 5 Kecapi Jepara.
8. Seluruh dosen dan staf Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah melayani, membimbing, dan memberikan pengetahuan kepada peneliti.
9. Adik-adik kost Florentina (Nita, Fita, Faiz, dan Faizah) yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT.

Kudus, Agustus 2018
Peneliti



Laila Safitri Maghfiroh
NIM 201433031

ABSTRACT

Safitri Maghfiroh, Laila. 2018. The Application of Learning *Make A Match* Model by Using Snake Game Ladder to Improved Learning Results of Sosial Studies Students of Class IV SDN 5 Kecapi Jepara. Thesis. Teacher of Elementary School Education. Teacher Training and Education Faculty. Muria Kudus University. Advisors I Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd.; II Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.

Key word: *Make A Match*, Snake Game Ladder, Learning Results Sosial Studies

This research aims to improve the teaching skills of teacher, and the results in IV grade of SDN 5 Kecapi Jepara by applying the learning *make a match* model by using snake game ladder on the subject of sosial science material development of technology.

The *make a match* learning model is a learning model that uses cards. The ladder snake is a board game that is divided into boxes and inside the box there are pictures of snakes and ladders connecting in to other boxes. Learning outcomes are something that students achieve of gain which is expressed in knowlegde, attitudes and skills. The proposed hypothesis is the result of sosial studies study, the teachers skill with the application of *make a match* model in IV grade of SDN 5 Kecapi Jepara can increase.

This classroom action research was conducted in IV grade of SDN 5 Kecapi Jepara with the subject of teacher research and 27 students which lasted for two cycles each cycle consisted of two meetings. Each cycle consists of four stages: plannning, execution, observation and reflection. The independent variable in this research is the learning of *make a match* model assisted by snake ladder game, while the dependent variable is the result of sosial studies learning material of technology development. Methods of collecting data in the form of interviews, observation, tests, and documentation. Data obtained from the actions performed were analyzed quantitatively and qualitatively.

The result of the research shows that the application of *make a match* learning model with the help of snake ladder game can improve the teachers skill in managing the learning in cycle I to cycle II from the average of 74,58% (good) to 89,58% (very good). Learning outcomes in the cognitive domain increased from cycle I to cycle II 66,66% (less) to 85,18% (good). The learn affective domain has increased from cycle I to cycle II that is 78,51% (good) to 80,74[^]. Psychomotoric learning result also increased from cycle I to cycle II that is 75,18% (good) to 80,18% (good).

Based on the results of classrom action research conducted, it can be concluded that through the application of *make a match* learning model of game assited snake ladder can improve teacher skills, and student learning outcomes in the cognitif, affective, and psychomotor aspects of the lesson sosial science in IV grade technological development materials SDN 5 Kecapi Jepara.

ABSTRAK

Safitri Maghfiroh, Laila. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantu Permainan Ular Tangga untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 5 Kecapi Jepara. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing I Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd.; II Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *Make A Match*, Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar IPS

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru, dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 5 Kecapi Jepara dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantu permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu-kartu. Ular tangga merupakan permainan papan yang dibagi dalam kotak-kotak dan didalam kotak tersebut terdapat gambar sejumlah ular dan tangga yang menghubungkannya dengan kotak lain. Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa yang mana hal tersebut dinyatakan dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hipotesis tindakan yang diajukan adalah hasil belajar IPS, keterampilan guru dengan diterapkannya model pembelajaran *Make A Match* pada kelas IV SDN 5 Kecapi Jepara dapat meningkat.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN 5 Kecapi Jepara dengan subjek penelitian guru dan 27 siswa yang berlangsung selama dua siklus masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap satu siklus terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Make A Match* berbantu permainan ular tangga, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS materi perkembangan teknologi. Metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* berbantu permainan ular tangga dapat meningkatkan keterampilan guru mengelola pembelajaran pada siklus I ke siklus II dari rata-rata persentase 74,58% (baik) menjadi 89,58% (sangat baik). Hasil belajar pada ranah kognitif meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu 66,66% (kurang) menjadi 85,18% (baik). Hasil belajar ranah afektif mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 78,51% (baik) menjadi 80,74% (baik). Hasil belajar ranah psikomotorik juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 75,18% (baik) menjadi 80,18% (baik).

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantu permainan ular tangga dapat meningkatkan keterampilan guru, dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada pelajaran IPS materi perkembangan teknologi kelas IV SDN 5 Kecapi Jepara.

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN PENGUJI	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
1.6 Definisi Operasional	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
2.1 Kajian Pustaka	11
2.1.1 Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	11
2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	11
2.1.1.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	12
2.1.1.3 Kelebihan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	15
2.1.1.4 Kelemahan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	16
2.1.2 Permainan Ular Tangga	17
2.1.2.1 Pengertian Permainan Ular Tangga	17
2.1.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	18
2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran IPS	18
2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran IPS	19
2.1.3.3 Ruang Lingkup IPS	21
2.1.4 Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi	22
2.1.4.1 Pengertian Teknologi	22
2.1.4.2 Teknologi Produksi	23
2.1.4.3 Teknologi Komunikasi	24

2.1.4.4 Teknologi Transportasi	26
2.1.5 Keterampilan Mengajar	29
2.1.5.1 Pengertian Keterampilan Mengajar	29
2.1.5.2 Indikator Keterampilan Mengajar	29
2.1.6 Hasil Belajar	32
2.1.6.1 Pengertian Hasil Belajar	32
2.1.6.2 Ruang Lingkup Hasil Belajar	35
2.1.6.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	37
2.1.7 Implementasi Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	39
2.2 Kajian Penelitian Relevan	40
2.3 Kerangka Berpikir	43
2.4 Hipotesis Tindakan	45
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian	46
3.1.1 Setting Penelitian	46
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian	46
3.2 Variabel Penelitian	47
3.3 Prosedur Penelitian	48
3.3.1 Siklus I	50
3.3.2 Siklus II	59
3.4 Teknik Pengumpulan Data	68
3.4.1 Jenis dan Sumber Data Penelitian	68
3.4.1.1 Jenis Data	69
3.4.1.2 Sumber Data	70
3.4.2 Metode Pengumpulan Data	71
3.5 Instrumen Penelitian	74
3.5.1 Pedoman Wawancara	74
3.5.2 Pedoman Observasi	76
3.5.3 Tes	78
3.5.3.1 Validitas	79
3.5.3.2 Reliabilitas	81
3.6 Analisis Data	83
3.6.1 Analisis Data Kuantitatif	84
3.6.2 Analisis Data Kualitatif	86
3.7 Indikator Keberhasilan	90
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Prasiklus	91
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I	96
4.2.1 Perencanaan	96
4.2.2 Pelaksanaan	98

4.2.2.1 Siklus I Pertemuan I.....	98
4.2.2.2 Siklus I Pertemuan II	107
4.2.3 Pengamatan/Observasi.....	119
4.2.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru.....	119
4.2.3.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I	122
4.2.4 Refleksi	130
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II.....	132
4.3.1 Perencanaan	132
4.3.2 Pelaksanaan dan Tindakan.....	133
4.3.2.1 Siklus II Pertemuan I	133
4.3.2.2 Siklus II Pertemuan II.....	143
4.3.3 Pengamatan/Observasi.....	152
4.3.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru.....	152
4.3.3.2 Hasil Belajar Siswa Siklus II	155
4.3.4 Refleksi	165
BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Keterampilan Mengajar Guru pada Pembelajaran IPS dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantu Permainan Ular Tangga.....	171
5.2 Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi melalui Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantu Permainan Ular Tangga.....	178
5.2.1 Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif	178
5.2.2 Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif	184
5.2.3 Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik.....	188
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Simpulan.....	193
6.2 Saran	194
DAFTAR PUSTAKA	196
LAMPIRAN.....	198
PERNYATAAN.....	404
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	406

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Implementasi Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	39
2.2 Kajian Penelitian Relevan	40
3.1 Pedoman Wawancara dengan Siswa Prasiklus	75
3.2 Pedoman Wawancara dengan Siswa Setelah Siklus	75
3.3 Pedoman Wawancara dengan Guru Prasiklus.....	76
3.4 Pedoman Wawancara dengan Guru Setelah Siklus	76
3.5 Indikator Pedoman Observasi Keterampilan Mengajar Guru.....	77
3.6 Indikator Pedoman Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif	78
3.7 Indikator Pedoman Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik	78
3.8 Kesimpulan Uji Reliabilitas	83
3.9 Kriteria Ketuntasan Belajar.....	85
3.10 Kriteria Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal.....	86
3.11 Pedoman Penskoran Pengelolaan Pembelajaran Guru.....	87
3.12 Kategori Penilaian Observasi Keterampilan Mengajar Guru.....	88
3.13 Kategori Penilaian Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa.....	88
3.14 Kategori Penilaian Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siswa ...	89
4.1 Nilai Prasiklus Hasil Belajar IPS	92
4.2 Kriteria Keberhasilan Siswa Secara Klasikal Prasiklus.....	93
4.3 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.....	95
4.4 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	96
4.5 Nilai LKS Siklus I Pertemuan I	100
4.6 Pembagian Kelompok Besar Siklus I Pertemuan I.....	101
4.7 Daftar Perolehan Poin Siklus I Pertemuan I	106
4.8 Nilai LKS Siklus I Pertemuan II	110
4.9 Pembagian Kelompok Besar Siklus I Pertemuan II.....	110
4.10 Daftar Perolehan Poin Siklus I Pertemuan II	115
4.11 Hasil Tes Akhir Siklus I.....	118
4.12 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	120
4.13 Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I.....	123
4.14 Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I.....	126
4.15 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I.....	128
4.16 Nilai LKS Siklus II Pertemuan I	137
4.17 Pembagian Kelompok Besar Siklus II Pertemuan I.....	137
4.18 Daftar Perolehan Poin Siklus II Pertemuan I	142
4.19 Pembagian Kelompok Besar Siklus II Pertemuan II	146
4.20 Daftar Perolehan Poin Siklus II Pertemuan II.....	150
4.21 Hasil Tes Akhir Siklus II.....	151

4.22 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	153
4.23 Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus II	156
4.24 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa	158
4.25 Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II	160
4.26 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II	163
4.27 Progres Keterampilan Mengajar Guru	165
4.28 Progres Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	166
4.29 Progres Hasil Belajar Ranah Afektif.....	167
4.30 Progres Hasil Belajar Ranah Psikomotorik.....	168



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Skema Kerangka Berpikir	44
3.1 Bagan Model Penelitian Tindakan Kelas	49
4.1 Diagram Ketuntasan Nilai Prasiklus	94
4.2 Dokumentasi Langkah 1 Guru Menyediakan Gambar.....	99
4.3 Dokumentasi Langkah 2 Guru Menjelaskan Langkah Permainan.....	101
4.4 Dokumentasi Langkah 3 Siswa Bekerjasama dalam Kelompok	102
4.5 Dokumentasi Langkah 4 Siswa Menentukan Kartu Jawaban	103
4.6 Dokumentasi Langkah 5 Guru Memberikan <i>Reward</i>	104
4.7 Dokumentasi Langkah 6 Guru Memberikan Pengarahan	105
4.8 Dokumentasi Langkah 7 Menyimpulkan Materi	106
4.9 Dokumentasi Guru Memberikan Motivasi Siklus I Pertemuan II	108
4.10 Dokumentasi Langkah 1 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi	109
4.11 Dokumentasi Langkah 2 Siswa Memulai Permainan	111
4.12 Dokumentasi Langkah 3 Siswa Bekerjasama dalam Kelompok	112
4.13 Dokumentasi Langkah 4 Siswa Menentukan Kartu Jawaban	113
4.14 Dokumentasi Langkah 5 Guru Memberikan <i>Reward</i>	114
4.15 Dokumentasi Langkah 6 Melakukan Permainan Babak Selanjutnya	115
4.16 Dokumentasi Langkah 7 Menyimpulkan Materi	116
4.17 Dokumentasi Siswa Mengerjakan Soal Tes Akhir Siklus I	117
4.18 Dokumentasi Guru Menutup Pembelajaran Siklus I.....	118
4.19 Diagram Keterampilan Guru Siklus I	122
4.20 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	125
4.21 Diagram Hasil Belajar Afektif Siklus I.....	127
4.22 Diagram Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I.....	129
4.23 Dokumentasi Guru Memotivasi Siswa Siklus II Pertemuan I	134
4.24 Dokumentasi Langkah 1 Siswa Berdiskusi Mengerjakan LKS	136
4.25 Dokumentasi Langkah 2 Siswa Memulai Permainan	138
4.26 Dokumentasi Langkah 3 Siswa Bekerjasama dalam Kelompok	139
4.27 Dokumentasi Langkah 4 Menentukan Kartu Jawaban.....	140
4.28 Dokumentasi Langkah 5 Guru Memberikan <i>Reward</i>	141
4.29 Dokumentasi Langkah 6 Guru Memberikan Pengarahan	142
4.30 Dokumentasi Langkah 7 Penyimpulan Materi.....	143
4.31 Dokumentasi Langkah 1 Siswa Mengerjakan Tugas	145
4.32 Dokumentasi Langkah 2 Siswa Mengambil Kartu Soal	146
4.33 Dokumentasi Langkah 3 Siswa Bekerjasama dalam Kelompok	147
4.34 Dokumentasi Langkah 4 Siswa Menentukan Kartu Jawaban	148
4.35 Dokumentasi Langkah 5 Melempar Pertanyaan ke Kelompok Lawan.....	149

4.36 Dokumentasi Siswa Mengerjakan Tes Akhir Siklus II.....	151
4.37 Diagram Keterampilan Guru Siklus II	155
4.38 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	159
4.39 Diagram Hasil Belajar Afektif Siklus I dan Siklus II	162
4.40 Diagram Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I dan Siklus II	164



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Prasiklus.....	198
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	199
2. Nama Siswa Kelas IV SDN 5 Kecapi Jepara.....	200
3. Daftar Nilai Prasiklus.....	201
4. Pembagian Kelompok IPS.....	203
5. Hasil Wawancara Guru Prasiklus.....	204
6. Hasil Wawancara Siswa Prasiklus.....	206
7. Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru Prasiklus.....	207
Siklus I.....	216
8. Kisi-kisi Soal Uji Validitas Siklus I.....	217
9. Soal Tes Uji Validitas Siklus I.....	218
10. Kunci Jawaban Uji Validitas Siklus I.....	222
11. Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Siklus I.....	223
12. Kisi-kisi Soal Uji Validitas Siklus II.....	226
13. Soal Tes Uji Validitas Siklus II.....	227
14. Kunci Jawaban Uji Validitas Siklus II.....	231
15. Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Siklus II.....	232
16. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	235
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan I.....	243
18. Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	249
19. Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan I.....	252
20. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	253
21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan II.....	261
22. Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	267
23. Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan II.....	272
24. Kisi-kisi Soal Tes Akhir Siklus I.....	273
25. Soal Tes Akhir Siklus I.....	274
26. Kunci Jawaban Tes Akhir Siklus I.....	277
27. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I.....	278
28. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II.....	287
29. Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus I.....	296
30. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I Pertemuan I.....	298
31. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I Pertemuan II.....	302
32. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Pertemuan I.....	306
33. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Pertemuan II.....	310
Siklus II.....	314
34. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan I.....	315
35. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan I.....	323

36. Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan I	329
37. Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus II Pertemuan I	332
38. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan II.....	333
39. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan II	341
40. Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan II.....	347
41. Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan II	348
42. Kisi-kisi Soal Tes Akhir Siklus II	349
43. Soal Tes Akhir Siklus II.....	350
44. Kunci Jawaban Soal Tes Siklus II.....	353
45. Lembar Observasi Keterampilan Guru Pertemuan I.....	354
46. Lembar Observasi Keterampilan Guru Pertemuan II.....	363
47. Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus II.....	372
48. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Pertemuan I.....	374
49. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Pertemuan II.....	378
50. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Pertemuan I.....	382
51. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Pertemuan II.....	386
52. Lembar Wawancara Guru Akhir Siklus.....	390
53. Lembar Wawancara Siswa Akhir Siklus.....	391
54. Peralatan Media Permainan Ular Tangga	392
55. Penetapan Pembimbing Skripsi.....	394
56. Berita Acara Bimbingan Skripsi	395
57. Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	401
58. Surat Permohonan Ijin Penelitian	402
59. Surat Keterangan.....	403
60. Pernyataan	404
61. Permohonan Ujian Skripsi	405
62. Daftar Riwayat Hidup	406